



KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 159 - SETTEMBRE 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:

KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Direttore Editoriale:
Sergio Cavallerin Glovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione a

Coordinamento: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Sri:
Rossella Carbotti, Siivia Galliani, Edith Gallon, Nino Giordano,
Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spole

Adattamento Testi: Andrea Baricordi

Lettering: Adattamento Grafico:
Mimmo Giannone Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko lchiguchi, il Kappa, Mario A. Rumor
Ufficio Stampa:

Vincenzo Sarno
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore: EDIZIONI STAR COMICS Srl Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 60808 Bosco (PG)

Copyright: © Kodansha Ltd. 2005 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srt. 2005. All rights reserved. (*)

Narutaru @ Mohiro Kitoh 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Sri. 2005. All rights reserved. (*)

Blue Hole © Yukinobu Hoshino 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved. (*)

2005. All rights reserved. (7 Mokka © Takatoshi Kumakura 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

Genshiken © Klo Shimoku 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

Rumo no Ue no Dragon © Natsuko Heiuchi 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

Tsukumo Nemuru Shizume © Yuzo Takada 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2005. All rights reserved.

(*) Original artworks reversed for Edizioni Star Comics edition. NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensi di semplici rappresentazioni grafiche. SHIZUME – 1883, Era Meiji, Tokei (Tokyo). Shizume Kurahashi, fervida sostenitrice del 'metodo scientifico', soffre di un singolare disturbo: quando il battito del suo cuore diviene irregolare – stimolato da influssi spiritici di vario genere – precipita in un sonno pieno d'incubi, mentre contemporaneamente una creatura aracniforme divoraspiriti si materializza dal suo corpo. Alla sua ricerca del padre scomparso, il celebre divinatore Hikofumi Kurahashi, contribuisce l'intrepido agente segreto Kogenta Inui, in lotta contro la cosiddetta divinità Tsukumo, il Domatore di Mostri, a capo della setta del Popolo Sostenitore del Cielo, responsabile del dilagare di spaventosi fenomeni...

COLOR PRI – Lo studente Takaaki Sasuga, il cui desiderio segreto è quello di diventare Re del Mondo (!), riceve la devastante visita di Yukiko e Kraehe, rispettivamente sacerdotesse bianca e nera del Mondo dei Colori. La loro missione è quella di portarlo nel loro universo per fungere da tappo (!!), e chiudere così la falla che sta portando quel mondo all'estinzione! Ma il tempo loro concesso per il rientro scade, e così le due sacerdotesse devono restare nel nostro piano dimensionale. E mentre i loro due servi decidono di adottare la dolce amica di Takaaki, Hibiki, come nuova padrona, li raggiunge anche Flame, la sacerdotessa rossa...

BLUE HOLE — Tra i misteri del Triangolo delle Bermude, uno dei meno noti è rappresentato dalla presenza nelle profondità marine di un essere ritenuto estinto oltre sessantacinque milioni di anni fa: il celacanto. I pescatori delle Isole Comore lo chiamano 'gombessa', e sopravvivono grazie alla pesca di questo preziosissimo pesce. Gaia ne conosce i segreti, e sa che questi fossili viventi si nascondono in una grotta sotterranea detta Blue Hole a causa della sua luminescenza azzurra. Malgrado suo padre sia stato vittima dei pericolosi celacanti, Gaia continua a pescarli di frodo per salvare il proprio villaggio dalla miseria, ma viene fermata da un gruppo di ricercatori che accettano di non denunciarla a patto di sapere dove si trovi la tana dei gombessa. Un primo esame del 'buco blu' dà risultati sorprendenti: non si tratta di una semplice grotta, ma di un passaggio verso il mare di un altro tempo...

MOKKE – Le sorelle Mizuki e Shizuru Hibara abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a dover chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

OTAKU CLUB – Kanji Sasahara decide di iscriversi a un club scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di ottaku, dal famelico Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Ex-Presidente, dalla timidissima Kanako Ono all'insospettabile Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli otaku, e mentre la sorella di Kanji, Keiko, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di cosplay... Dopo l'elezione di Kanji come neo-presidente, il Genshiken decide di presentare una propria fanzine alle prossime fiere del fumetto, e mentre Tanaka e Ono si fidanzano, al circolo si iscrivono due nuovi studenti: lo strambo Kikuchi e la 'otaku-patica' Ogiue...

OH, MIA DEA! – Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la loro collega Peitho. la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), da Keima e Takano, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. Rind la Valchiria è sulle tracce del Divoratore di Angeli, capace di estirpare il 'custode' delle dee, e di farle cadere in stato d'incoscienza. Dopo aver messo fuori gioco Belldandy, Urd e Peitho, il Divoratore si manifesta dichiarando di aver usato come un parassita il corpo stesso di Rind per attaccare le Dee. La valchiria si strappa di dosso l'Angelo Custode infettato, e contrattacca insieme a Keiichi e Skuld...

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, attiva i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Takeo Tsurumaru e Norio Koga salvano Akira e Shiina. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro". Due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilometri l'uno dall'altro: Jane Franklin del Ministero della Difesa americano investe due bambini dandosi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili. Indagando, Shiina aiuta la Franklin a dare la caccia al mostruoso Tarasque, che 'contiene' Robert, sfuggito al controllo degli americani: lo sfortunato figlio della donna è affetto da neuropatia progressiva, e l'esercito lo usava come campione da osservazione. E mentre ora è bersagliato dall'artiglieria pesante, Norio, che doveva tener d'occhio la situazione, viene aggredito da loschi figuri...

sommario

+	EDITORIALE	
	a cura dei Kappa boys YOSHITOSHI ABE	
1	L'uomo delle 'experimentazioni'	
	a cura di Mario A. Rumor	
+	MONDO MANGA Germania	
	di M. Pellitteri & M. Stumpf	N
+	OH, MIA DEA!	
	L'Ala Combattente si libra in volo di Kosuke Fujishima	
+	OH, MIA DEA!	
	Il piacere e il dovere di Kosuke Fujishima	9
+	NARUTARU	3
	La luce Ingorante - IX	
	di Mohiro Kito	5
+	LETTURA 'ALLA GIAPPONESE':	
+	MOKKE Mitsuashigaeru	
	di Takatoshi Kumakura	10
+	SHIZUME	
	L'inviato di Yuzo Takada	13
+	NUVOLE DI DRAGO	10
	Come si portano le tavole	
	di Natsuko Heiuchi NUVOLE DI DRAGO	13
	Alla ricerca di un editore - 2	
	di Natsuko Heiuchi	13
+	NUVOLE DI DRAGO Alla ricerca di un editore - 1	
	di Natsuko Heiuchi	14
+	OTAKU CLUB	
	Provvedimenti d'emergenza in vista del Comic Festival perché le	
	tavole non sono state ultimate	
	quasi per niente!	40
+	di Kia Shimoku GOLOR PRI	16
	Gelo nell'aula bollente	
	di Kia Asamiya BLUE HOLE	19
1	Prologo	
	di Yukinobu Hoshino	22
	In copertina:	
	BLUE HOLE	
	© Yukinobu Hoshino/Kodansha	
	GRAZIE!	
	I Kanna hovs e le Edizioni Star	

I Kappa boys e le Edizioni Star Comics al gran completo desiderano ringraziare Yukinobu Hoshino per aver realizzato l'illustrazione di copertina appositamente per questo numero di Kappa Magazine: ne siamo veramente onorati! Kb

COSPLAYER D'ITALIA, L'ITALIA S'E' DESTA

Recentemente le televisioni pubbliche e private (che poi sono ormai la stessa cosa...) hanno iniziato a interessarsi di cosplay come fenomeno giovanile underground. E infatti, proprio Italia 1, una delle reti maggiormente seguite dal pubblico giovane, si è occupata di cosplay in trasmissioni come Cronache Marziane e Lucignolo. Per quanto ci riguarda, da qualche tempo i vostri Kappa boys preferitii vengono sempre più bersagliati da domande di giornalisti televisivi, radiofonici e... cartacei in merito all'argomento, per via del fatto che si sono 'macchiati della colpa' di aver importato in Italia il gioco dei personaggi e dei costumi dalla fine degli anni Ottanta, sia sulle pagine di Kappa Magazine nella rubrica "Otaku 100%", sia durante le indimenticabili Kappa Konvention. La cosa che ci lascia sempre un po' perplessi è che dopo qualche giro di parole volto fondamentalmente a sondare il terreno, il giornalista di turno arriva inevitabilmente alla domanda clou, che letteralmente gli 'scappava' fin dall'inizio: "ma non vi sembra che questi cosplayer siano tutti un po' scemi?". Come rispondere a una domanda del genere, posta come se si stesse tentando di indagare su una sorta di malattia mentale di massa? Ci sono molti modi per farlo, e noi ne abbiamo sperimentati alcuni nel corso degli anni; ma fatto sta che poi, quando l'intervista viene pubblicata o trasmessa, in qualche modo domanda e risposta vengono dribblati abilmente, in modo da fornire al lettore l'idea che il giornalista già si era fatto per conto suo. Ultimamente, con questi preoccupatissimi giornalisti (magari qualcuno di loro ha un nipote che si traveste da Goku, e ne teme le misteriose gesta) abbiamo iniziato a paragonare il cosplay alla tifoseria del calcio, tanto per tracciare un parallelismo comprensibile all'italiano medio. C'è chi va allo stadio perché apprezza il calcio, c'è chi guarda i cartoni perché ama l'animazione. C'è chi fa il tifo con striscioni colorati e indossa le maglie dei propri campioni sulle gradinate attorno al campo, c'è chi imita i propri eroi indossandone i costumi presso le fiere del fumetto. C'è chi devasta città e ingaggia guerriglie urbane per sostenere (non si sa bene come) la propria squadra, c'è chi... No, questa categoria nel cosplay non c'è. Quindi se ne deduce che i cosplayer siano persone normali, con un hobby insolito (ma non più del bungee jumping o del collezionismo di francobolli), e che se ne occupino solo all'interno di determinate cornici, con l'unico scopo di divertirsi. Fra di loro si anniderà sicuramente anche qualcuno convinto di essere il depositario di una Nuova Filosofia di Vita, ma di elementi del genere se ne trovano ovunque, legati alle attività più disparate, quindi non sono conseguenze o cause del cosplay, così come l'ultrà non è un prodotto diretto dello sport. E, nonostante ciò, anche questo genere di cosplayer non sfascia automobili e non spara fuochi d'artificio addosso a chi apprezza un cartone animato diverso da quello che lui giudica essere il migliore.

L'altra domanda che fanno i giornalisti quando 'indagano' sul mondo del cosplay, specie se intervistano una ragazza, è porle imbarazzanti domande del tipo "e quando fai l'amore col tuo fidanzato, da quale personaggio di vesti?". È un atteggiamento cretinetto, da scolaretti delle scuole elementari, che, evidentemente, aggiunge all'intervista quel pizzico di morbosità in più, e fornisce la frase a effetto da inserire sotto la fotografia (o in sovrimpressione alla ripresa) solitamente più discinta della cosplayer in questione: Lamù, in quanto nota ai più e in bikini, è solitamente la prediletta. E così, quando il servizio appare su quotidiano/rivista/TV, gli intervistati si trovano gettati in pasto ai lettori, con dichiarazioni trascritte in maniera fraintendibile, magari fianco a fianco con qualche immagine tretta da cartoni o fumetti erotici (!), con titoli e sottotitoli che evocano ammiccanti (ma mai dichiaratemente) un'immagine decadente o, se non altro, equivoca di chi si diletta con questo hobby.

E intanto, lo scorso agosto, il team italiano ha vinto il World Cosplay Summit di Nagoya, e la 'nostrana' Giorgia Vecchini si è aggiudicata il titolo di Miglior Cosplayer 2005. Il tutto mentre la Nazionale di calcio non riesce quasi più a qualificarsi per le finali, e mentre l'Italia rischia di essere sbattuta fuori dall'Europa. Perché allora gettare tanto fango su un hobby che, per quanto strambo possa apparire, se portato avanti con impegno e divertimento, può dare risultati simili? In fondo, potrebbe anche costituire la base per un sacco di altri interessi che i singoli cosplayer desiderino sviluppare in futuro, come la sartoria teatrale, la scenografia, la recitazione, la conduzione di spettacoli, e chi più ne ha, più ne metta. Se poi non si evolverà in nulla, pazienza, avrà avuto il semplice pregio di divertire senza danneggiare nessuno. Scusate tanto, ma in fondo, a Carnevale e ad Halloween, non diventiamo tutti cosplayer? E allora, cosa c'è di strano nel divertirsi allo stesso modo anche durante altri periodi nel corso dell'anno, specie se nel corso di manifestazioni a tema?

Quindi, se durante una delle prossime gare di cosplay qualche giornalista v'importunasse con la maliziosa domanda di cui sopra, fateci un favore, rispondete così: "quando vado a letto con il/la mio/a fidanzato/a, io non indosso nulla. Perché? In quelle situazioni lei si veste da giornalista?". Nell'eventualità di una 'spiritosa' risposta affermativa, decidete voi se ribattere chiedendo, in quel caso, quale divenga l'impiego del microfono... Noi non vi abbiamo detto nulla, sia chiaro!

«Finalmente sono giornalista anch'io, adesso, e i fatti non m'interessano più.»

Pat Buchanan

MANGAMONDO A COLPI DI PENNELLO

intervista ayoshitoshi ABe di Mario A. Rumor

Succede più spesso di quanto uno creda: basta anche un solo titolo per trasformare un artista in star. A volte non servono troppe domande: succede e basta. Al giovane yoshitoshi ABe (lo vuole scritto proprio così, con la 'v' minuscola e 'AB' maiuscoli) è capitato grazie a una serie televisiva animata che si è subito trasformata in anime di culto tra gli appassionati del mondo. Alla protagonista di serial experiments lain (anche questo si scrive rigorosamente in minuscolo) ha donato un volto enigmatico, un corpicino esile e insignificante. A cucirle addosso una ridda di avvenimenti, la mente geniale dello sceneggiatore Chiaki J. Konaka, Poi i destini si sono artisticamente separati, ma la matita di ABe ha colpito ancora: NieA 7 e Haibane Renmei Solo per L'animazione ama le sue invenzioni e lui ricambia con ritratti d'artista prestati alla più commerciale delle attività del Sol Levante. Perché è proprio questa la strada che sembra premiare il suo talento di illustratore: una galleria di creazioni sospese su un mondo di colori freddi, dove lo squardo dei personaggi è più forte di qualunque azione. In questa intervista esclusiva il disegnatore si racconta e ci racconta il suo incredibile lavoro.

KM - Domanda a bruciapelo: secondo te perché serial experiments lain è diventato cosìì popolare?

YA - Non ne ho idea, è comunque bizzarro il fatto che sia diventato più popolare all'estero che non qui da noi.

KM - Il produttore, Yasuyuki Ueda, si è recato da te quando ancora eri uno studente della scuola d'arte. Com'era la tua vita prima di quel fatidico incontro?

VA - Il signor Ueda si presentò verso la fine del 1996. All'epoca ero molto impegnato nella preparazione dell'esame finale per diplomarmi nella mia scuola, quindi iniziai a prendere parte al progetto di serial experiments lain nel febbraio 1997. Per capire il motivo di quella scelta è necessario che racconti qualcosa di me: sono nato a Meguro. Tokyo, e mi trasferii nel quartiere di Setagaya quando avevo appena tre anni. Mio padre era un giocatore di igo, cioè il gioco tradizionale giapponese degli scacchi. Aveva insegnato a me e ai miei fratelli i trucchi del mestiere e così, diversamente dagli altri bambini, guardai pochissima televisione e non lessi fumetti. Fino ai dodici anni il sahato non avevo mai giocato con gli amici, e sempre a quell'età smisi di giocare a igo perché scoprii che non possedevo lo stesso talento di mio padre. Così mi appassionai ai computer e alla programmazione. Sognavo di diventare un abile programmatore di software: ma in quel periodo i computer non erano molto popolari e nessuno riusciva a capire cosa mi sarebbe piaciuto diventare. Improvvisamente presi a dipingere intorno ai diciannove anni, poco dopo il diploma di scuola superiore. Poi finii a lavorare come assistente di un disegnatore, ne approfittai per studiare disegno e pittura, e a ventun



anni mi iscrissi alla Tokyo Art University, specializzandomi nello stile di pittura tradizionale del mio paese. Mentre ero ancora studente vinsi un premio per esordienti indetto da Kodansha, e così iniziai a guadagnare i primi soldi studiando all'università e disegnando illustrazioni e brevi fumetti. Cominciai proprio in quel periodo a utilizzare il MacIntosh per disegnare e colorare. La lettera di Ueda mi arrivò quando ormai ero



uno studente anziano.

KM - Davvero sorprendente e inconsueto. Avevi mai pensato di seguire una carriera in questo settore?

YA - Non ho mai riflettuto se ci sarebbe stata une strada de percorrere e approdare al disegno o alla pittura. lo stesso non pongo differenze tra i manga, le illustrazioni e i dipinti. Hanno tutti il medesimo significato per me, esprimono i miei diversi stati emazionali e ciò richiede soltanto un approccio diverso nel disegnare e dipingere.

KM - Ci vuoi raccontare il difficile mondo dei fumetti giapponesi?

YA - Ciò che la scuola d'arte ci insegna è solitamente come inserire la luce, lo spazio e gli oggetti in un piano a due dimensioni. Al contrario di questo procedimento accademico, i fumetti richiedono a noi autori di interpretare, per esempio, le ombre e di dar loro un significato. In realtà non ho mai individuato differenze tra la scuola e il mondo dei fumetti, ma in linea generale l'Arte è molto più rispettata di un'attività che si pensa indirizzata solo a bambini e a maniaci del fumetto. Dal 1998, quando firmai il mio primo fumetto 'commerciale', il numero di disegnatori usciti da scuole d'arte è aumentato. La società degli artisti, soprattutto il Nihonga, è stata tenuta poco in considerazione in questi anni, ma d'altro canto è pur vero che il fumetto in Giappone si sta industriando per privilegiare un'espressività sempre più realistica, e questo può permettere agli studenti dell'accademia di essere in netto vantaggio su coloro che escono dalle scuole di fumetto. In questo periodo il fumetto giapponese è diventato ancora più accurato e sofisticato nell'espressione, e questo richiede tempo e maggiori energie a noi autori. È praticamente impossibile che un solo individuo possa lavorare così oggi. Come per il mondo del cinema d'animazione, si suppone che tutto ciò appartenga a qualche appas-





sionato, e non al pubblico in generale.

KM - Che significato ha per te il disegno?
Disegnare per me è un lavoro "interpersonale" per scoprire cosa c'è dentro di me. In verità ho trasformato la mia vita vendendo ciò che disegno o dipingo, e questo mi costringe spesso a realizzare lavori che siano graditi più agli altri che a me stesso. Per questa ragione non ho mai conosciuto una sola persona che abbia sottostimato le mie opere più del sottoscritto. È facile per me dimenticare ogni valutazione quando in realtà è ben altro che voglio esprimere attraverso i miei disegni.

YA - Prendiamo le illustrazioni realizzate per lain: sono complesse e accurate. Da un punto di vista più tecnico, quanto tempo è necessario per completare lavori del genere?

Per una illustrazione generica mi servono di solito due giorni per il semplice disegno, un giorno se ne va per la colorazione e mezza giornata per sistemare i dettagli e terminare il lavoro con Photoshop. Per un'illustrazione in cui appaiono personaggi, prima di tutto cerco di stabilire che tipo di emozioni abbia il soggetto. In molti casi si tratta di emozioni vaghe, inesprimibili a parole. Nel processo di definizione di quale sarà il risultato, arrivo a comprendere il genere di situazione da rappresentare, collegandola a un qualcosa che ho sperimentato in precedenza e che è rimasto custodito dentro di me: basta e avanza per trovare nuove idee da aggiungere. Preferisco iniziare a disegnare soltanto dopo aver davvero capito cosa va rappresentato. In realtà è una bugia bell'e buona perché non ho tempo sufficiente per conciliare pensieri e pittura nello stesso istante della creazione.

KM - Il tuo mondo di immagini è per caso la 'parte oscura' di qualcos'altro?

YA - In alcuni casi sìì.

KM - Gran parte dei tuoi personaggi sono femminili. Diciamo che è lo standard richiesto a chi fa questo mestiere in Giappone. In realtà i tuoi personaggi sembrano raccontarci qualcosa di più profondo. Esiste qualcosa di non-detto dietro di loro?

YA - Diseano ciò che sono in grado di disegnare e non sempre riesco a raccontare l'essenza dei miei personaggi. Voglio aggiungere solo una cosa: i fumetti sono il collante ideale di molti simboli. Un simbolo è più facile e veloce da capire perché non fornisce informazioni più complesse, in quel mentre, e questo non è sufficiente per esprimere delicate emozioni o una vista interiore di una mente. Tendo a non rendere troppo simbolici i miei disegni e a dare più importanza nell'espressione dei dettagli e delle emozioni di un personaggio più di quanto si debba fare nei fumetti. Questo probabilmente lascia intuire a un lettore che i personaggi femminili raffigurati in una mia illustrazione sembrino raccontare qualcosa di più.

KM - L'utilizzo dei colori è l'altro lato del fascino scaturito dai tuoi lavori. Anch'essi sembrano raccontare una storia.

YA - Fondamentalmente disegno le figure umane realizzando con cura le ombre e ogni sfumatura. Colori troppo marcati gettano un velo di incertezza sul soggetto disegnato. Il colore serve di solito a esprimere lo stato d'animo di un personaggio. Ciò che desidero rappresentare con i colori è molto vago e non richiede gradazioni troppo marcate. O forse sono solo una persona poco solare che adora scegliere colori cupi e freddi.

KM - Passiamo a parlare di Chiaki J. Konaka, l'altra faccia di **serial experiments lain**.

YA - È stato l'autore della sceneggiatura con cui ho lavorato per la prima volta e rappresenta lo scrittore-tipo con cui riesco a conciliare il mio mondo di autore. Naturalmente non c'è voluto molto tempo per capire che non era proprio così. Lui è uno scrittore e non un disegnatore. Ciò nonostante è una persona che è stata capace di distinguersi nel campo della scrittura grazie alla creatività delle sue parole e delle immagini che ne sono scaturite.

KM - Chi sono i disegnatori che hanno in qualche misura cambiato la tua vita?

YA - Due in particolare: Hiroshi Fuji e Yukinobu Hoshino.

KM - Hai un ideale di fumetto che ti piacerebbe creare?

YA - Ho realizzato fumetti a colori, che richiedono un sacco di tempo e lavoro. Se volessi riprovarci in futuro, non suonerebbe realistico da parte mia lavorarci da solo, avrei di certo bisogno di qualche assistente. Per adesso vorrei concentrarmi su un tipo di fumetto per realizzare il quale io possa avere tutto il tempo di cui necessito. Niente sperimentalismi, in altre parole.

KM - Che ruolo ha l'utilizzo del computer per un disegnatore?

YA - Nel mio caso mi affido all'uso della matita quando si tratta di disegnare, mentre per colorare mi servo del MacIntosh. Perfino una tela o un foglio da disegno possono essere scansionati per lavorare su dettagli e texture. Il computer è solo uno dei miei utensili per dipingere e disegnare. Mi rifiuto di pensare che debba esistere un confronto tra analogico e digitale. Il computer è uno strumento infinito

che ti aiuta a disegnare e serve a sviluppare in maniera concreta la tua creazione. Naturalmente ci sono più cose da imparare dipingendo con gli strumenti tradizionali piuttosto che affidarsi a un uso assoluto del computer.

KM - L'altro tuo grande successo in animazione si chiama **NieA 7**.

YA - NieA 7 è basato su un mio fumetto. lain si era rivelato un soggetto estremamente drammatico, avevo bisogno di lavorare su qualcosa di pazzo e piùù divertente. Mi è servito per rilassare la mia mente. Poiché non ho mai vissuto fuori del Giappone, non ero sicuro di come ogni battuta e tutte le gag che erano piaciute al pubblico giapponese sarebbero state accolte dagli spettatori stranieri. Ho sempre avuto un grande rispetto per chi lavora nel mondo dell'animazione e se NieA_7 è riuscito bene lo devo a una di queste straordinarie persone: Tomokazu Tokoro, uno dei registi della serie con il quale sono tornato a collaborare in Haibane Renmei, in cui ho proposto il soggetto, la sceneggiatura e il character design.

KM - Ci togli una curiosità? Perché il tuo nome va scritto così: yoshitoshi ABe?

YA - Intorno al 1992, o forse il 1994, quando Internet non era ancora così popolare e globalizzata, ho usato 'AB' come nick nelle prime comunicazioni via posta elettronica e da allora ho continuato a usarlo in questo modo.

KM - Se ti offrissero la possibilità di lavorare con Mamoru Oshii, Satoshi Kon, Katsuhiro Otomo, Hiroyuki Okiura o lo Studio Ghibli, a chi diresti subito di si?

YA - Mi piacciono tutti senza distinzione. Mi basterebbe lavorare anche con la metà dei nomi che citi.

KM - Per quale ragione, secondo te, il pubblico occidentale è così affascinato dalla cul-



tura giapponese?

YA - Forse perché i manga sono un media piuttosto raro che ci unisce attraverso varie espressioni artistiche e non è facile individuare una simile arte in altre parti del mondo, sebbene questo non sia così appropriatamente valorizzato nel mio paese.

KM - Ci vuoi parlare dei tuoi libri illustrati? YA - Essence è un libro che raccoglie lavori





che ho realizzato per altri editori e altri volumi. L'ultimo che ho pubblicato è molto personale e si chiama Haibane Renmei: come ho già detto, è stato poi trasformato in animazione.

KM - Non hai mai vissuto all'estero, però sei stato ospite in diverse occasioni nelle con-



vention americane dove, se posso aggiungere, sei stato accolto calorosamente. Ti stupisce tanta popolarità?

YA - Da quando studiavo Nihonga alla scuola d'arte, ho sempre pensato che i miei disegni fossero apprezzati soltanto dal pubblico e dagli estimatori giapponesi. Proprio per questa ragione mi sono stupito di scoprire che quegli stessi lavori erano amatissimi anche internazionalmente. È vero: nelle convention negli Stati Uniti ho ricevuto un incredibile benvenuto. Dal momento che non amo viaggiare molto, ciò mi ha regalato tanta felicitàà.

KM - Molti lettori di Kappa Magazine sognano di diventare fumettisti. Te la senti di dare loro qualche consiglio?

YA - Diventare un autore di fumetti non è affatto facile. È un lavoro molto duro. Credo che basti questo a farlo capire. Se dovessi parlare di me, potrei dirvi che non vado mai in vacanza e che lavoro praticamente quasi tutti i giorni dell'anno. In seconda battuta, è un mondo parecchio competitivo dove ci sono tentissime persone che sognano di fare questo mestiere. L'unico consiglio che posso dare è quello di sforzarsi di creare lavori davvero buoni.

KM - Prima non ti ho chiesto se ti piacerebbe disegnare shojo manga. Il tuo stile è molto indicato per questo genere.

YA - Leggo molto di rado i fumetti per ragazze, a dire il vero. Anzi, in generale, leggo pochissimi fumetti.

KM - Yoshitomo Nara ha realizzato la cover

per il romanzo H/H di Banana Yoshimoto. Ti è mai capitato di disegnare quel tipo di illustrazioni? YA - Oh, sì, mi è capitato di realizzarne parecchie; per esempio, ho disegnato la copertina per Kimiyo Wasurenaide di Hajime Shinohara e per Kami no Keihu di Ryusuke Nishikaze, e anche per alcuni libri di Tatsuhiko Takimoto.

KM - Il momento migliore nella tua vita di disegnatore? E il peggiore? YA - Un aspetto positivo è che non sono costretto a prendere treni affollati; quello negativo è che non riesco ad avere momenti per il tempo libero.

KM - Ma insomma: qual è la cosa piùù importante dell'essere **yoshi**toshi ABe?

YA - Non mi sento un tipo cool, anche se me lo ripetono spesso. Direi che non sono ancora molto bravo a esprimere me stesso come vorrei. Tutto qui.

(Si ringrazia Hiroshi Hasegawa per la mediazione)

Tutte le immagini sono © di yoshitoshi ABe e degli aventi diritto

Visitate il sito: http://homepage.amac.com/abworks/

mondo MANGA

a cura di Marco Pellitteri

Continua la panoramica sul successo del fumetto e dell'animazione giapponese nei quattro angoli del mondo. Questo mese è di turno la Germania!

Manga und anime über Alles! di Melanie Stumpf

Quando nel secolo scorso la fascinazione francese e italiana per le stampe giapponesi stava per estinguersi, gli artisti tedeschi cominciarono a sperimentare questo nuovo impulso trasformandolo nella loro arte espressionista. Oggi, mentre altri paesi - ancora guidati da Francia e Italia - cominciano a focalizzarsi su manga e anime dagli argomenti e stili sofisticati, la Germania si trova in una stagione di stagnazione culturale e i suoi adolescenti si rifugiano nei mondi fantastici dello shoio manga, il fumetto giapponese per ragazze. Florian Schäfer, membro del maggiore fan club di manga e anime, Animexx, conferma questa osservazione: «Lo shoio domina il mercato del fumetto». In un'altra intervista Georg Tempel, redattore della casa editrice Egmont Ehapa, aggiunge che l'età media del pubblico è fra i 12 e i 17 anni. Con un ritmo molto lento la Germania sta iniziando a scoprire la ricchezza dei manga. Talvolta ciò significa ancora copiare la creatività giapponese. come nel caso del film d'animazione tedesco Lauras Stern (giunto in Italia la scorsa primavera col titolo La stella di Laura; NdR), una mera riproduzione del famoso 'stile Ghibli'. Gli anime giunsero in Germania negli anni Settanta. Ma mentre guardava Maja , Wickie (ovvero L'ape Maia e Vicky il vichingo; Ndr), Heidi e Captain Future sull'emittente Zdf, il pubblico tedesco ignorava che queste serie provenissero dal Giappone. Le cose cambiarono negli anni Novanta, quando Akira e Ghost in the Shell vennero importati in Germania, come riferisce Marcus Tiéschky del club Animexx. II manga Akira di Katsuhiro Otomo fu pub-



blicato da Joachim Kaps, che oggi è il fondatore della nuovissima casa editrice tedesca Tokyopop. essenzialmente dedicata agli shojo e alle dojinshi. La recente esplosione d'attenzione verso il manga ancora si nutre dell'ultima sensazionale apparizione, fra il 1997 e il 1998, di un certo ragazzino con la coda da scimmia: Dragon Ball, pubblicato dalla Carlsen, un'altra famosa casa editrice che si concentra sul genere avventuroso e sugli shonen in generale. Il successo di Toriyama presso la Carlsen è stato sequito da One Piece di Oda, che è stato anche trasmesso in versione animata sull'emittente Rtl. I paralleli fra la videoclip art e gli anime possono essere verificati grazie al canale musicale Viva e a un altro canale, Vox, i quali talvolta trasmettono delle speciali Anime Nights per un pubblico più meturo: e il canale franco-tedesco. Arte manda in onda documentari incentrati sulla pop culture giapponese. Così è stata possibile in Germania una più sofisticata ricezione del Giappone al di là dell'ambito infantile e adolescenziale. Ciò è avvenuto anche grazie ai rischi che case editrici come la Egmont hanno corso presentando manga come Munster di Naoki Urasawa. che è stato un successo in Francia ma un fiasco in Germania, e pubblicando Eden e Shamo, che sono stati esplicitamente presentati come adult manga, proprio come il controverso Narutaru, peraltro vincitore del premio «Max und Moritz» (premio fumettistico tedesco intitolato ai celebri personacgi dell'illustratore ottocentesco Wilhelm Busch. NdR). Da non dimenticare infine l'operato della filiale tedesca dell'editore italiano Panini Comics. che di recente ha cominciato a pubblicare diversi manga. In Germania ogni anno, presso le fiere del fumetto, è possibile trovare un variegato ambiente di appassionati. La fiera più grande si chiama Animagic, che ha luogo a Koblenz ed è organizzata dalla rivista "Animania", dedicata esclusivamente ad anime e manga. Oltre a questo evento vi sono il Konnichi a Kassel, organizzato dal club Animexx. e AniMago, il festival più piccolo organizzato tuttavia dalla città maggiore, la capitale Berling. In tal senso il 2005 è iniziato questa primavera con la Nippon Connection a Francoforte sul Meno, L'anno scorso i suoi organizzatori avevano projettato una rassegna di anime d'epoca, e quest'anno la Nippon Connection non solo ha mostrato il capolavoro di Otomo Steamboy, ma ha anche projettato l'anteprima tedesca del film Appleseed, alla presenza del suo regista Shinji Aramaki. Inoltre sono state proiettate opere come la nuova miniserie di Satoshi Kon Paranoia Agent e l'animazione sperimentale Winter Days, realizzata sulla base dello stile poetico giapponese renku. Il connubio fra letteratura e manga è messo in evidenza ogni marzo al Leipziger Buchmesse (il Festival del Libro di Lipsia; NdR), dove si porta l'interesse verso il Giappone nel settore della letteratura 'alta'. Lipsia si caratterizza per una buona enfasi sulla presentazione di manga, ed è stata presto presa in simpatia dagli otaku. Quando si parla di manga e anime i genitori ne sono spesso i maggiori oppositori. Spesso emerge l'idea che i fumetti stiano distruggendo la fantasia dei bambini. Un altro punto sensibile dell'opinione pubblica intorno ai manga e agli anime è costituito in Germania dal binomio 'sesso & violenza'. Fin dal termine della Seconda Guerra Mondiale la Germania si è trincerata in un generale scetticismo e sospetto verso i fumetti. Forse perché i fumetti e il cinema d'animazione erano stati un mezzo di propaganda, come puntualizza Helene Hecke, ex giornalista presso il Freiwillige Selbstrkontrolle Fernsehen e.V. (un organo tedesco per l'autoregolamentazione in materia televisiva; NdR). In seguito questo atteggiamento s'è tramutato in arroganza contro i mass media. Così non c'è da sorprendersi se "Der Spiegel" (l'equivalente tedesco di "Times



Magazine"; NdR), che ha recentemente pubblicato il suo primo articolo su manga e anime, ha attribuito opinabilmente a ognuno di essi aspetti 'pedofii'. Questo tipo di sensibilità ha implicazioni sulla censura. In Germania i bambini sono oggetto di perticolari leggi. Alcuni manga, quindi, sono venduti in confezioni di plastica trasparente per evitare che i giovanissimi possano dare una sbirciata. La carenza di conoscenza e l'assenza in Germania di un preciso sistema di classificazione impedisce perciò a manga e anime di emergere veramente.

Melanie Stumof (Braunschwein 1972 melanie_stumpf@web.de) ha studiato Scienze culturali e arte applicata (Angewandte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis) presso l'Università di Hildesheim. È autrice di un saggio in corso di stampa, Der künstliche Leib (Il corpo artificiale). Il saggio è incentrato sul cinema muto espressionista tedesco. Sta attualmente scrivendo la sua tesi di dottorato in Media Research, intitolata Red Dawn and Midnight. The Shifting Influences between German Expressionist Cinema, Style Noir and Japanese Computergames, Animes and the Art of Manga (Alba e mezzanotte rosse. Le mutevoli influenze tra il cinema espressionista tedesco, il noir e i videogiochi, gli anime e l'arte del manga).

Pellitteri (Palermo 1974 m.pellitteri@tunue.com) è autore dei volumi Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto (Roma, Castelvecchi, 1998); Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation (II ed. Roma, KinglSaggi, 2002); Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione (Roma, SEAM, 2002). È docente di Storia e linquaggi del fumetto e dell'animazione in un Master presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'università «Roma Tre». Collabora con riviste italiane e straniere, fra le quali "Il Pepeverde", "Liber", "The Japanese Journal of Animation Studies". È co-fondatore della rivista sul cinema d'animazione "eMotion". Ha scritto la voce Fumetto per la nuova enciclopedia Le Muse DeAgostini. Svolge consulenze per alcuni festival del fumetto e dell'animazione. È grafico pubblicitario ed editoriale, e goera presso il dipartimento di Sociologia e ricerca sociale dell'Università di Trento.













































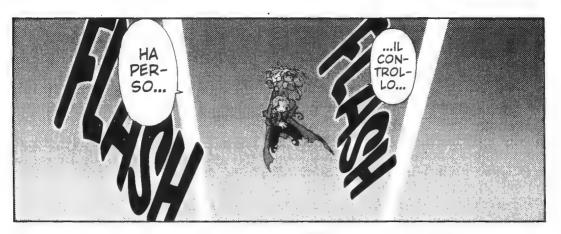






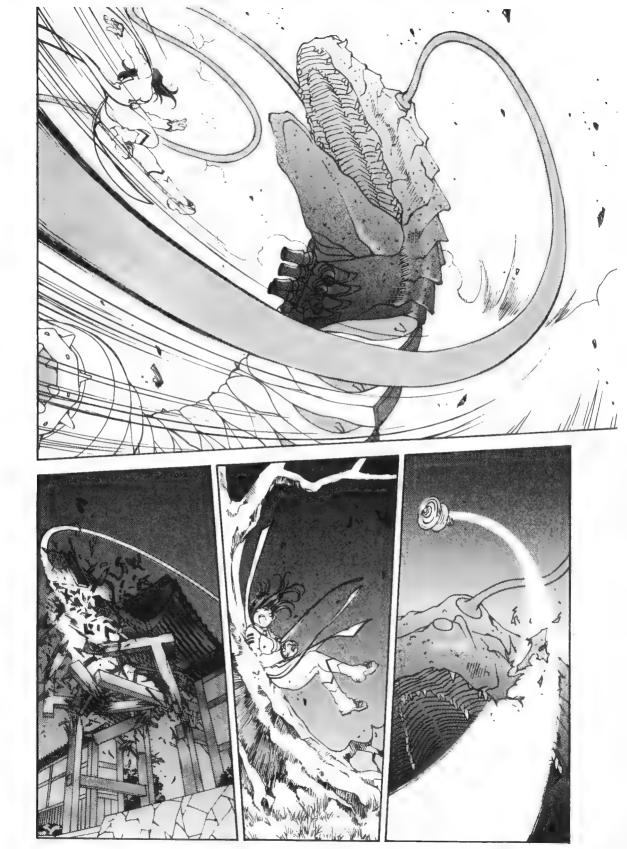








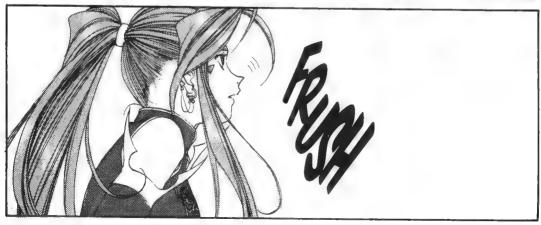






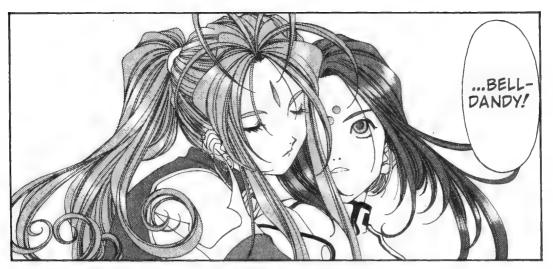






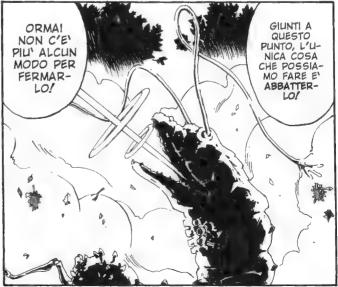






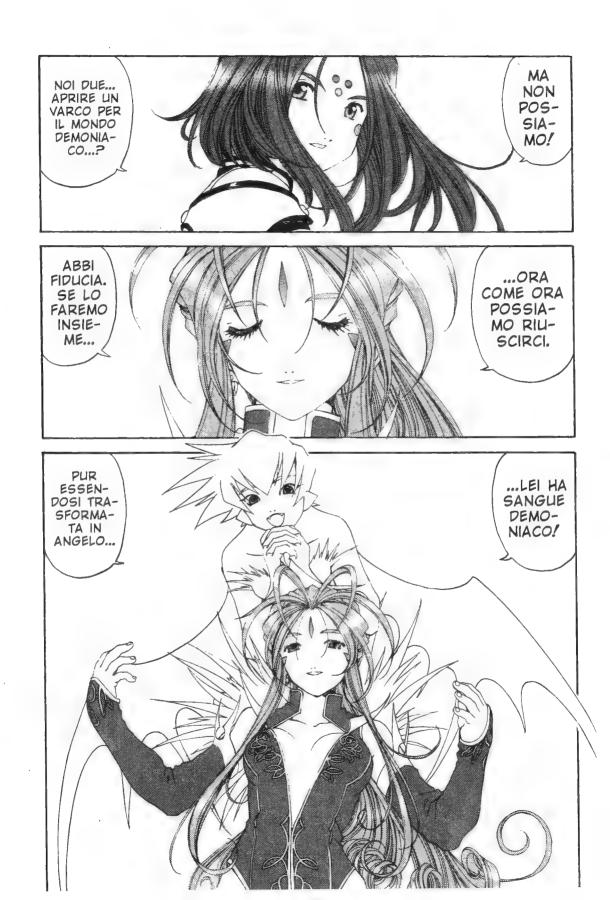




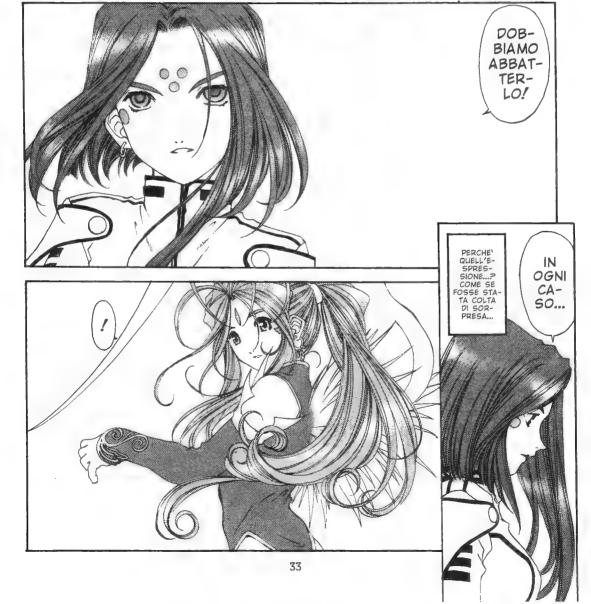










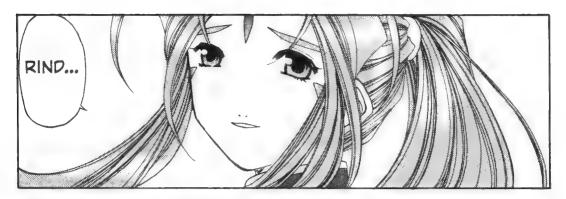






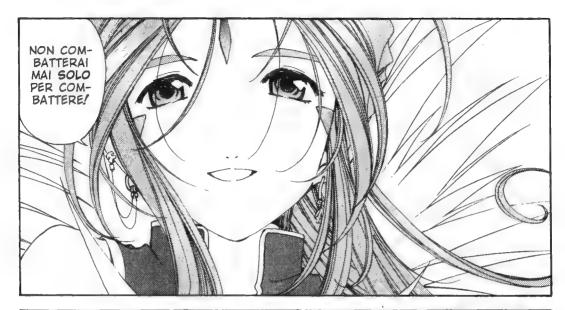
















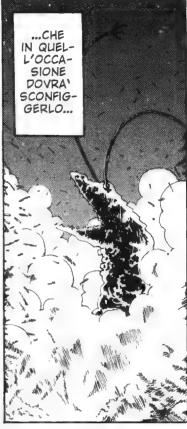














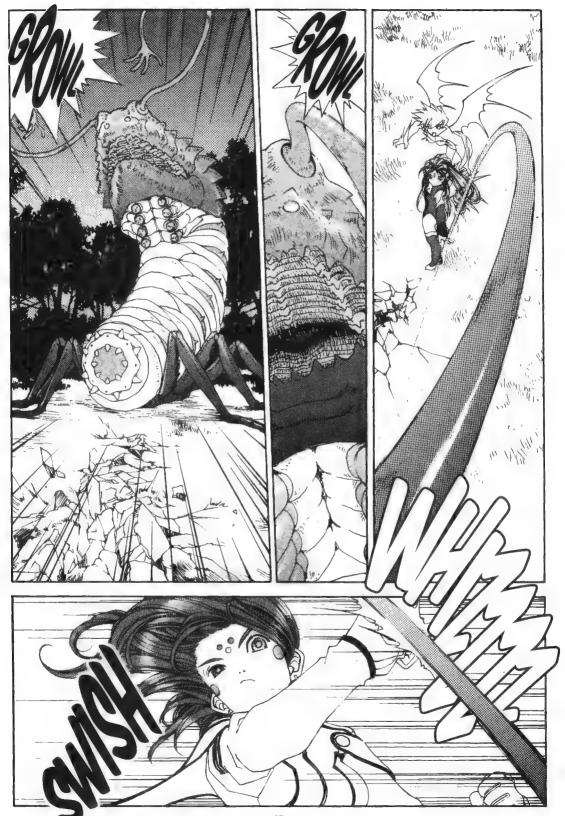




















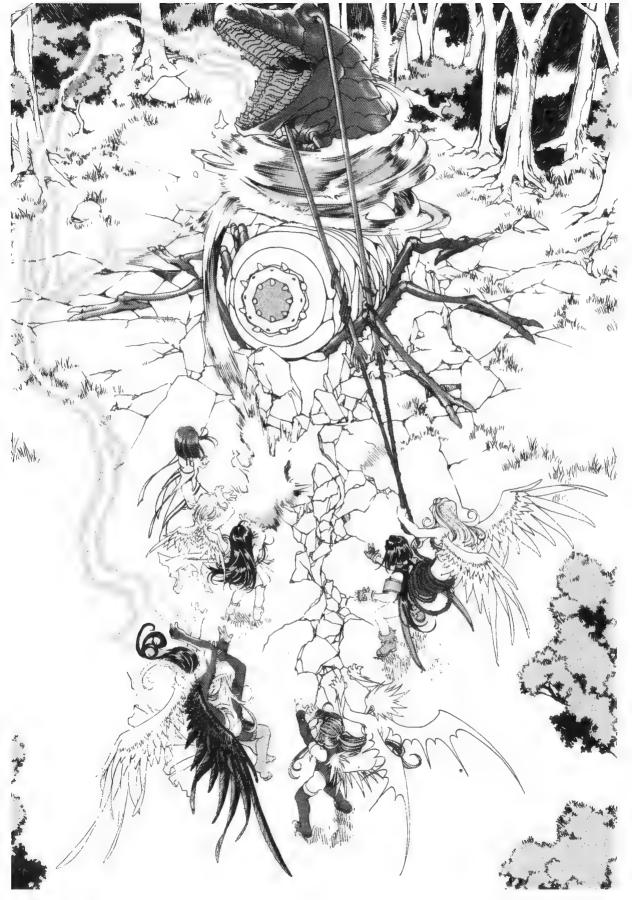


















Mohiro Kito - NARUTARU - LA LUCE LOGORANTE IX



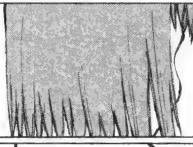








GIA'... PER TE... SHIINA E' PIU' IMPORTANTE...



...DELLA TUA STESSA VITA...

SONO PROPRIO SENZA SPERANZA...



MI COMPA-TISCO...

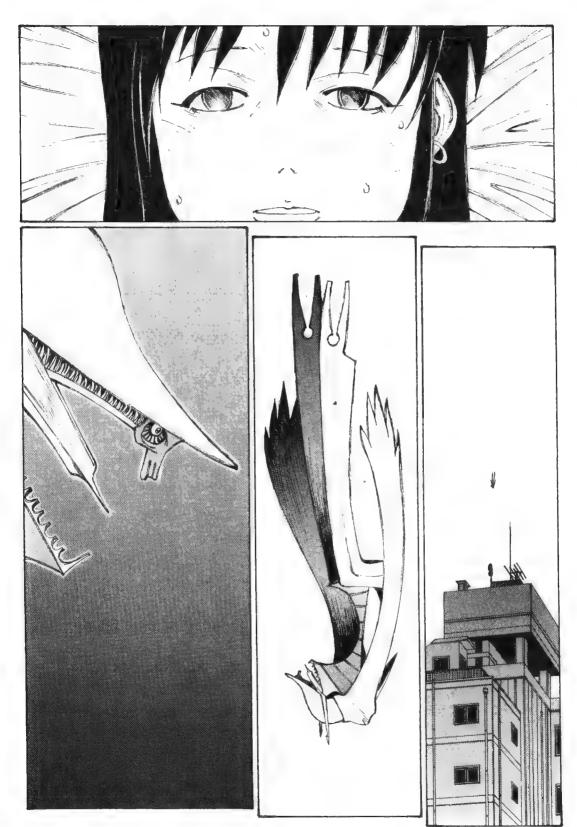






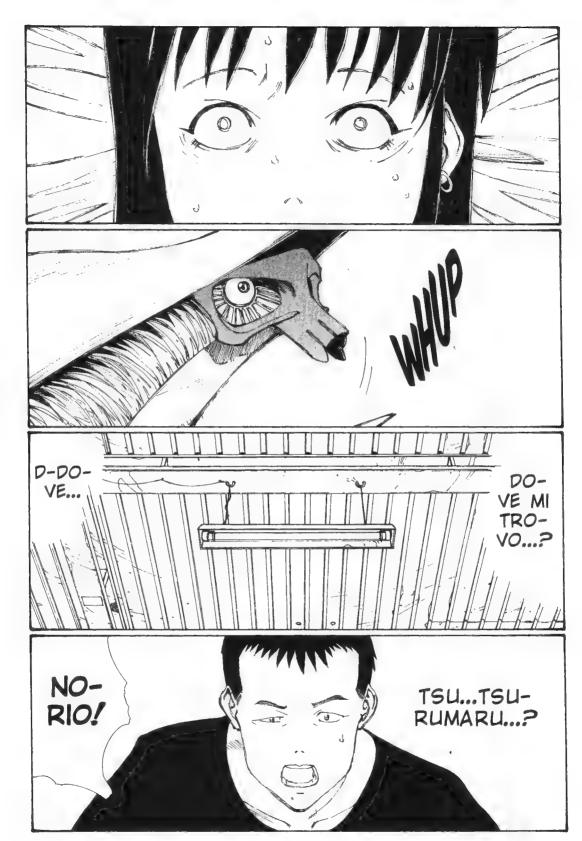










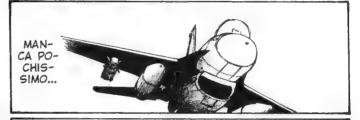


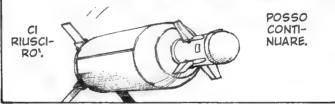


INFATTI...
GRAZIE A QUESTO HO POTUTO
STARE SEMPRE
ACCANTO A TE...
PIU' DI QUALUNQUE RAGAZZA...









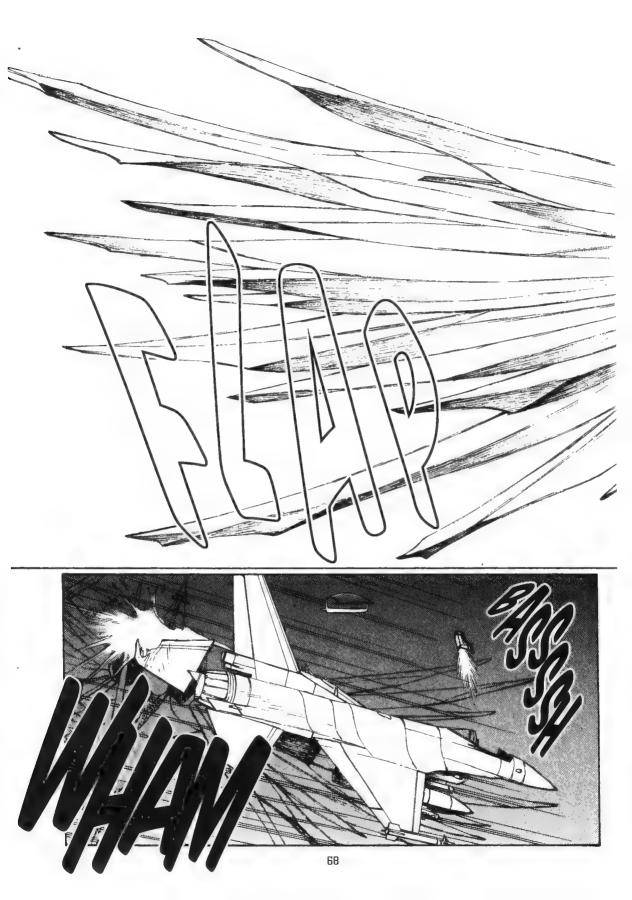




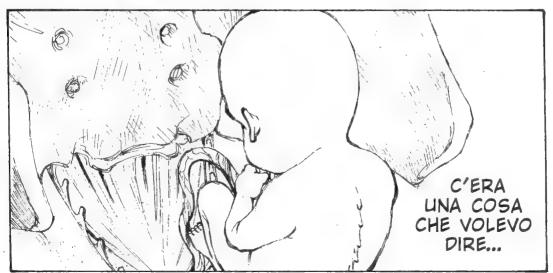










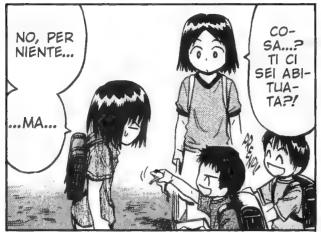








NARUTARU - CONTINUA













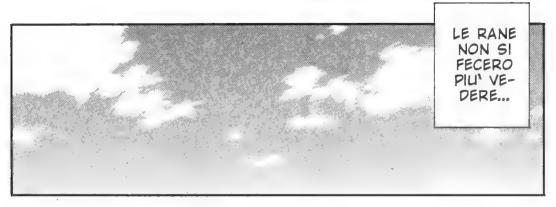








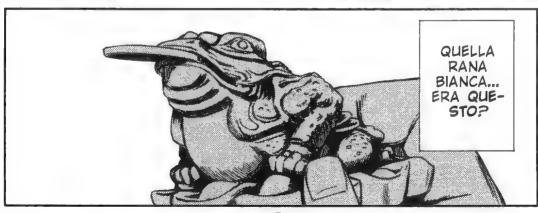
























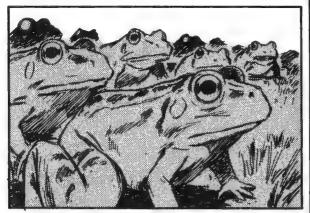














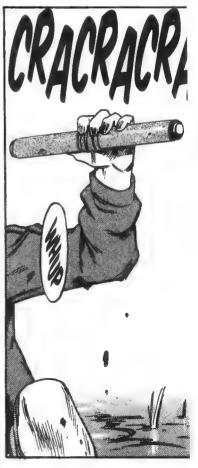




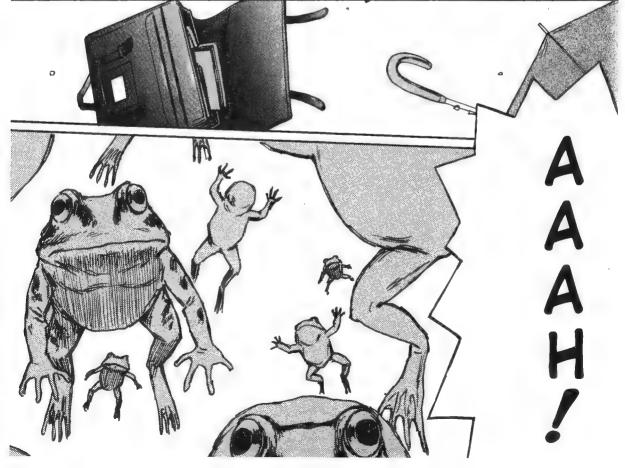
















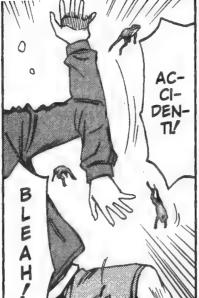




PENSANDO-LA COSI'.

















PROBA-BILMEN-TE...







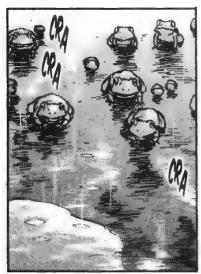
















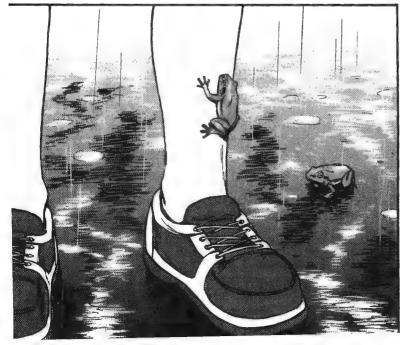






















































SPERO
OC CHE GRAZIE
A QUESTO LA
SITUAZIONE
SI CALMI
ALMENO
UN PO'...







90





*RANA AZZURRA. KB

































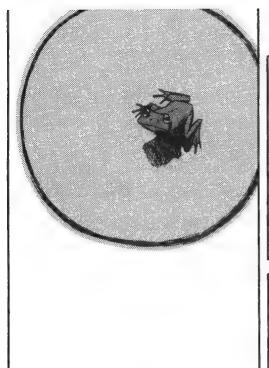


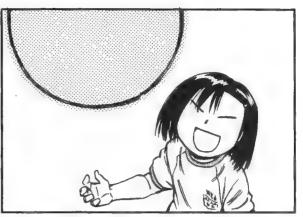














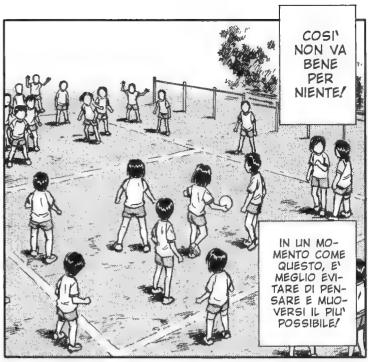


















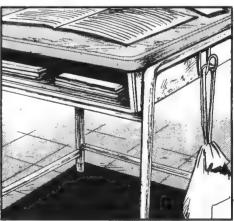






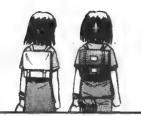






QUELLO SGUAR-DO...



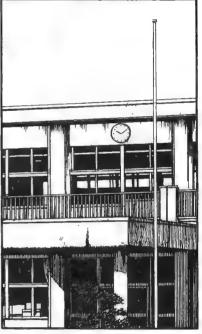










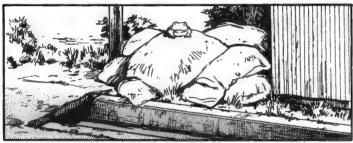


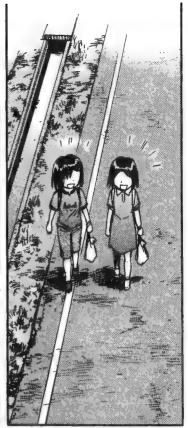
















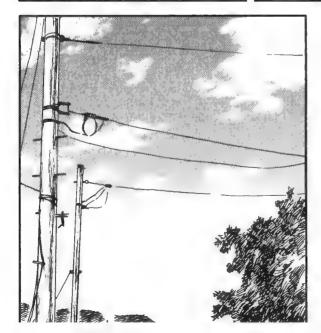


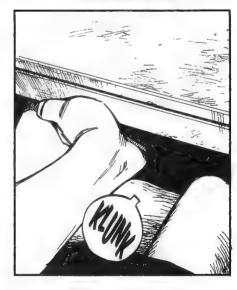


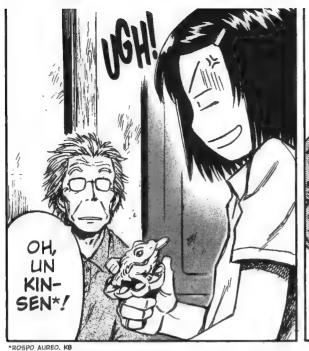


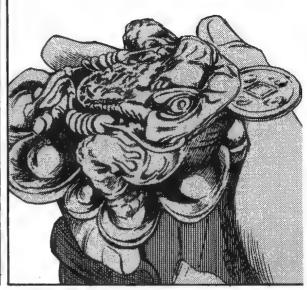














**LEGGENDARIO LICCELLO ROSSO CINESE CON TRE ZAMPE. VEDI "ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI" DI SHIGERU MIZUKI, KE



























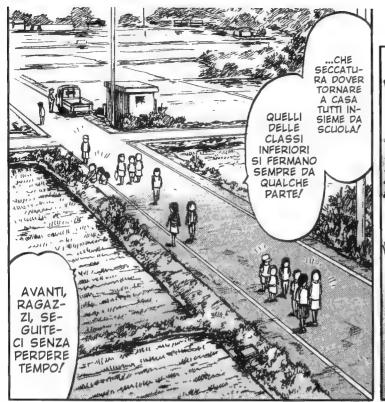




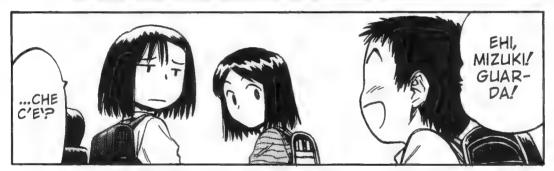


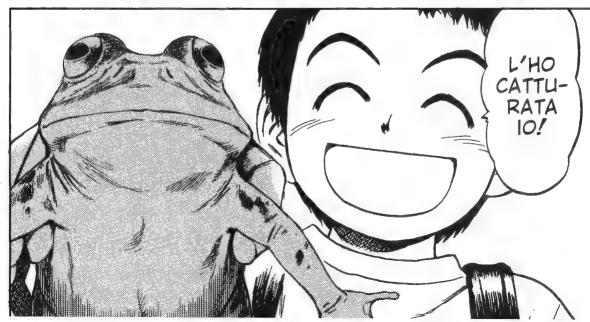


































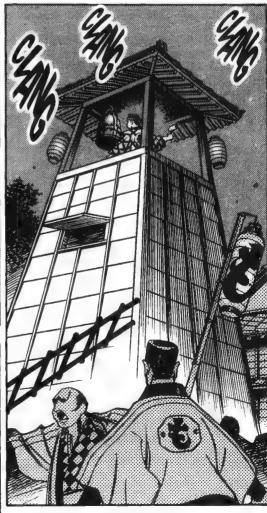


















IIH IH! IH IH! NON RIESCI A CAPIRE UN RAGIO-NAMENTO LOGICO! SEI UN'IMMATURA!

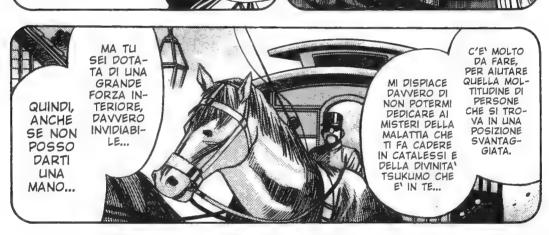




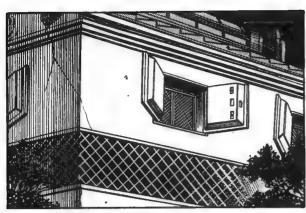


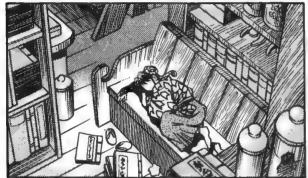








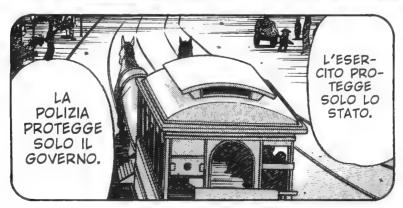






ESORCISMO: FAMIGLIA GOHOIN-KURAHASHI



























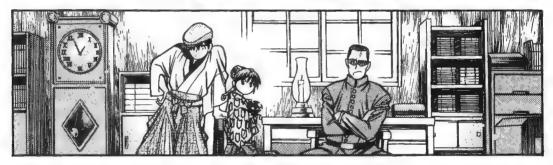




NON HO
TEMPO
DA PERCON I
MOSTRI.





































*NOME GENERICO DEL BACILLO IN TEDESCO. NE FANNO PARTE IL VIBRIONE DEL COLERA, IL BACILLO TUBERCOLARE E MOLTI ALTRI. YT



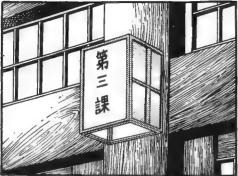












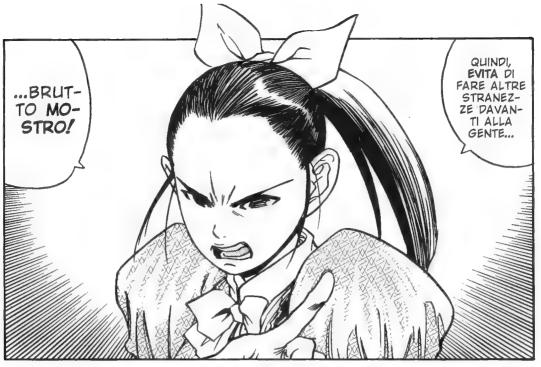
SEZIONE 3



RELAZIONE NUMERO 127 - AGENTE SEGRETO















































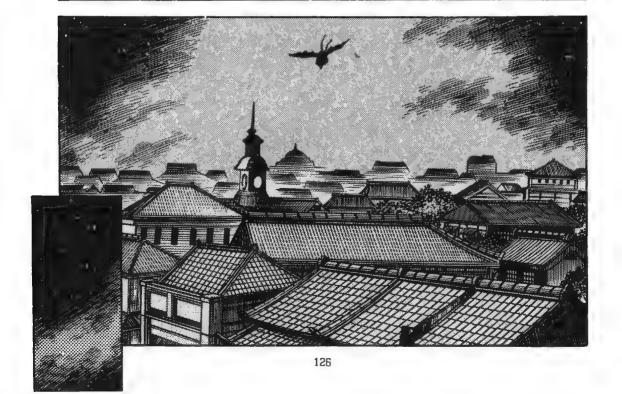






LA SIGNORINA
HOHAKU MI HA
ORDINATO DI
CERCARLO CON
DISCREZIONE,
MA CREDO
CHE SIA MEGLIO ATTIRARLO ALLO SCOPERTO!

IN OGNI CASO, E' UN VERO SFRON-TATO... O, MAGA-RI, VUOLE PROVOCA-RE NOI DEL POPOLO SOSTENITO-RE DEL CIELO? NON
GLI E'
BASTATO
TUTTO
QUEL CHE
HA MANGIATO FINORA?

























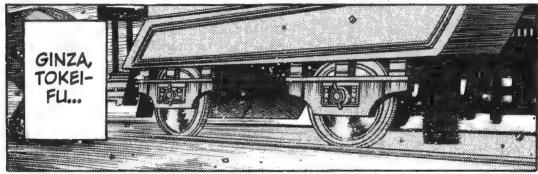












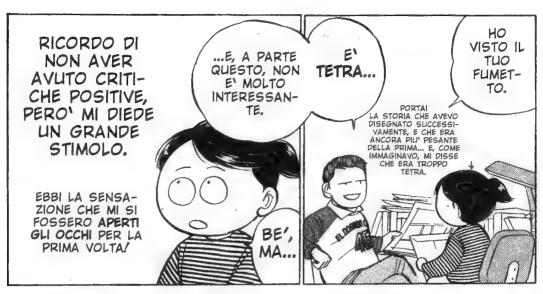




LEZIONE EXTRA



NUVOLE DI DRAGO - CONTINUA











*SICURAMENTE UN'ILLUSIONE OTTICA DETERMINATA DALL'EMOZIONE.



GLI ELEMENTI CHE I REDATTORI VALUTANO MAGGIORMENTE, A LINA PRIMA VISIONE DEL LAVORO DEL NLIOVO ALITORE, SONO: SPICCATA PERSONALITA' NEI DISEGNI, NELLA STORIA, E NEI PERSONAGGI RAPPRESENTATI. LA REDAZIONE







SI DICEVA, NELLA PAGINA PRECEDENTE, CHE ALCUNI FUMETTISTI SONO DIVENUTI TALI 'PER ALTRE VIE', SENZA SPEDIZIONI O INCONTRI. PER ESEMPIO, ALCUNI SONO STATI NOTATI MENTRE LAVORAVANO A UNA FANZINE, ALTRI MENTRE LAVORAVANO COME ASSISTENTI PER AUTORI AFFERMATI. LA REPAZIONE



Natsuko Heiuchi

NUVOLE DI DRAGO



ALLA RICERCA 2

LA CARTOLINA MI
INVITAVA ESPRESSAMENTE A PRESENTARMI DI PERSONA,
NONOSTANTE NON MI
FOSSI QUALIFICATA
TRA I VINCITORI
DEGNI DI PREMIO E
PUBBLICAZIONE.



MIO NOME
PARVE NEI
IDAZIONALI
SILI AUTORI
AASTI FINO
L'ULTIMA
SELEZIONE.

VISITA?



E COSI', DOPO AVER INVIATO AL CONCORSO MENSILE DI "SHONEN MAGAZINE" IL MIO TETRO FUMETTO SUL BASE-BALL, LE CUI TRENTA PAGINE AVEVO COMPLETATO A FATI-CA...



OVVIAMENTE, ENTRAMBI I SISTEMI HANNO I LORO PRO E CONTRO.

B-INVIARLE PER POSTA. A-PORTARLE DI PERSONA ALLA RE-DAZIONE. A TAL PROPOSITO E' MEGLIO
SPIEGARVI
SUBITO CHE CI
SONO PUE MODI
PER RECAPITARE
LE PROPRIE
TAVOLE A UNA
CASA EDITRICE.









*IN GIAPPONE, OGNI RIVISTA HA UN PROPRIO CONCORSO DI FUMETTI, E TUTTI I MAGGIORI AUTORI ODIERNI HANNO DEBUTTATO PRO-PRIO CON QUEL SISTEMA! E IL NOSTRO **NONKORSO** HA GIA' DATO MOLTA VISIBILITA' AD ALCUNI ASPIRANTI! KB





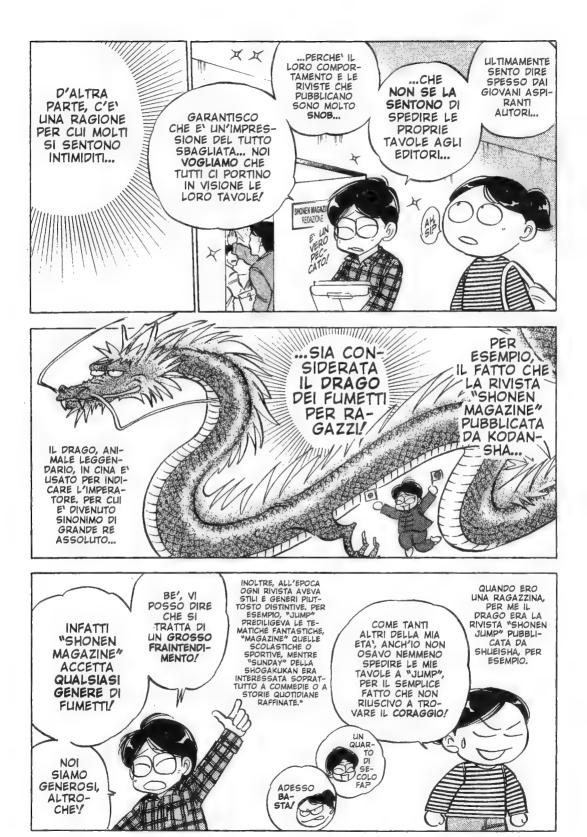


ABBIAMO CHIESTO À NAOKO QUALE SIA IL PIU' GRANDE MERITO NEL COMPLETARE UN'OPERA. ECCO COSA CI HA RISPOSTO: "IL SEM-PLICE FATTO DI POTER FINALMENTE INVIARE LE PROPRIE TAVOLE À QUALCHE CASA EDITRICE, È RICEVERE UNA CRITICA DA UN REDAT-TORE PROFESSIONISTA". SOLO UN LAVORO COMPLETO PUO' ESSERE GIUDICATO, RICORDATEVELO SEMPRE! LA REDAZIONE









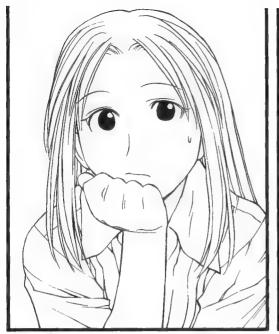






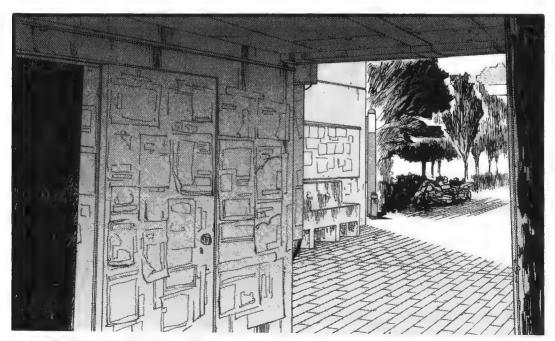




















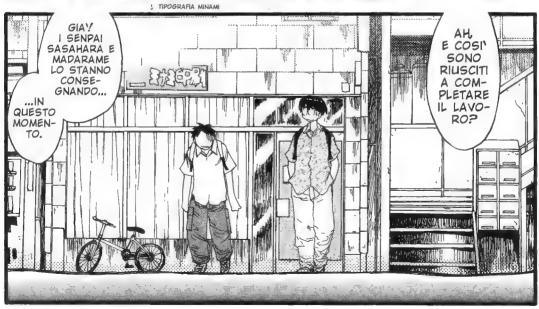






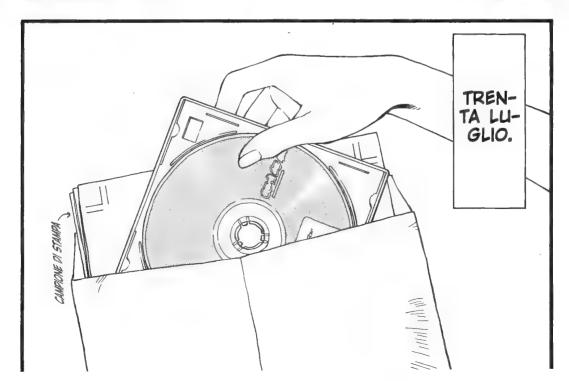








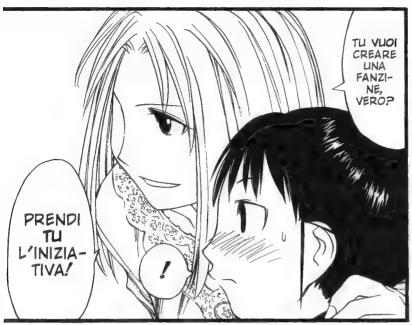


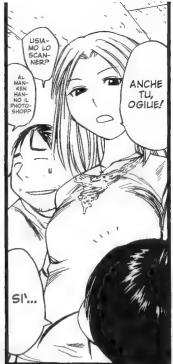






























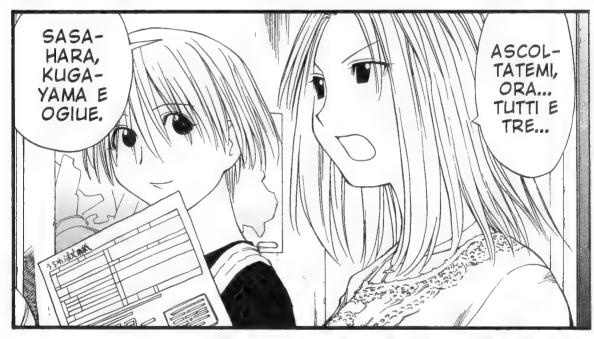
































PERCIO'

LASCIARMI







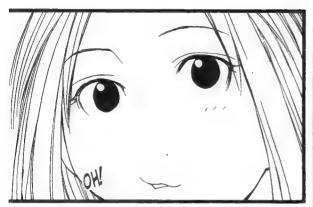


















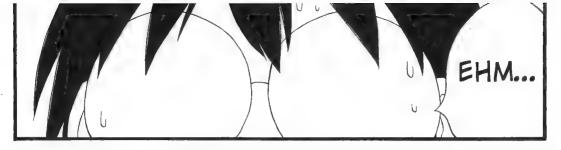




















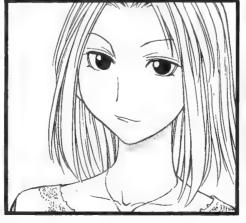
































...CHE OVVIA-MENTE TU HAI RIFIUTA-TO!



E ALLORA,
SICCOME MI
HAI DETTO
DI SCRIVERE
COME PIACE
A ME, HO
SCRITTO UNA
STORIA SULLA PRESIDENTESSA E
CHIHIRO...

















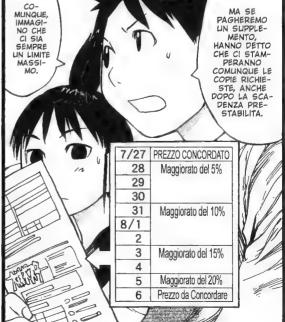




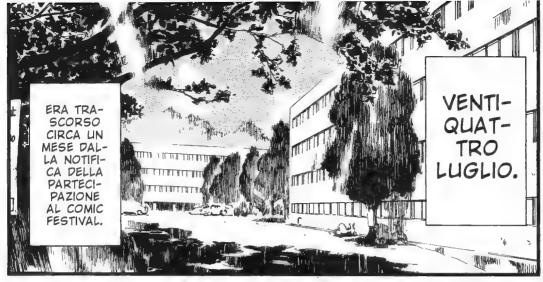


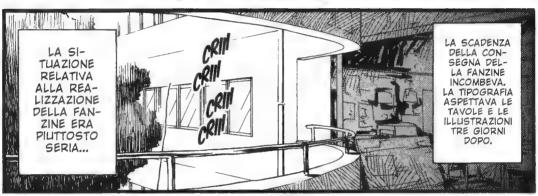
















E' TUTTA
COLPA TUA!
NON SI
FANNO QUELLE BRUTTE
COSACCE!

STARAI
SCHERZANDO,
VOGLIO SPERARE! KRAEHE,
DILLE COM'E'
ANDATA!























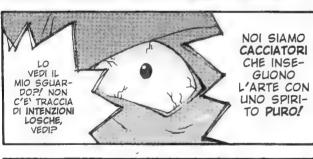






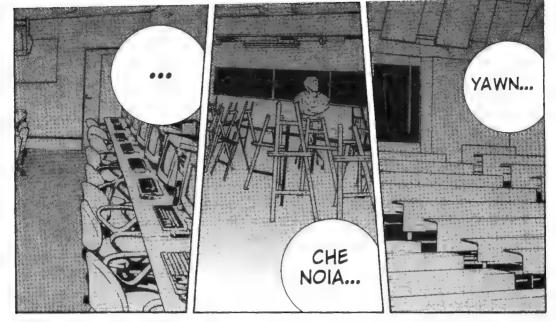
























































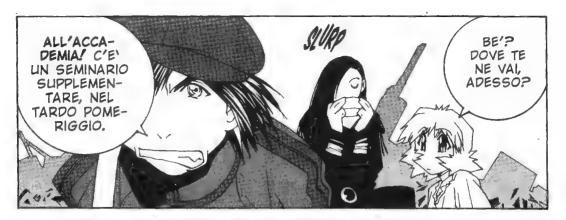






















PUAH... E PEN-SARE CHE OGGI ANDREBBERO DI MODA LE RAGAZ-ZE CHE DANNO UN SENSO DI CONFORTO AL LORO COMPA-GNO...

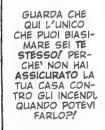














ALLORA
PRESUMO
CHE VI
PIACCIA ABITARE IN
POSTI CHE
COME SOFFITTO ABBIANO
SOLO IL
CIELO!











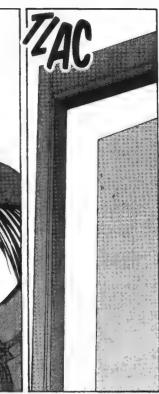
















Kia Asamiya - COLOR PRI - 4th. COLOR: GELO NELL'ACQUA BOLLENTE

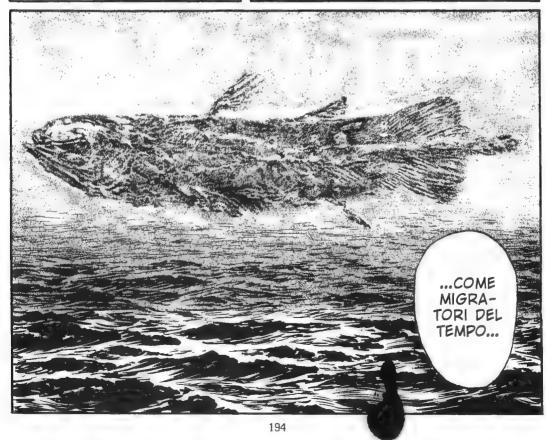


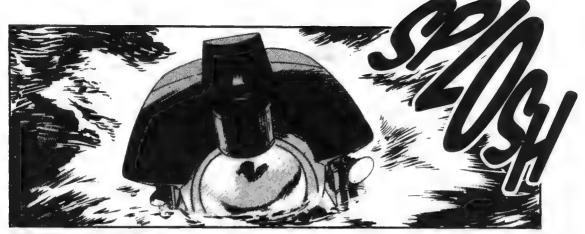
















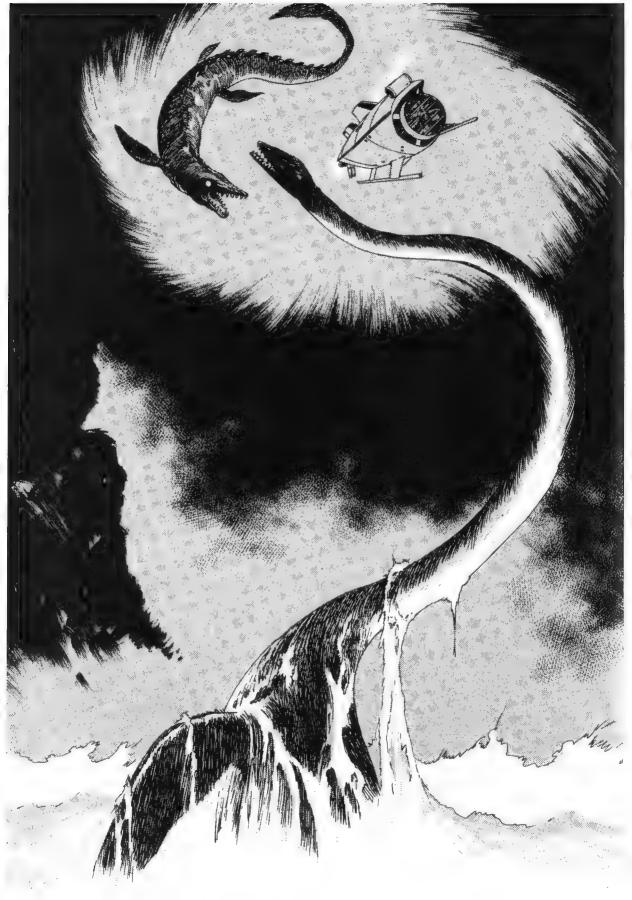




















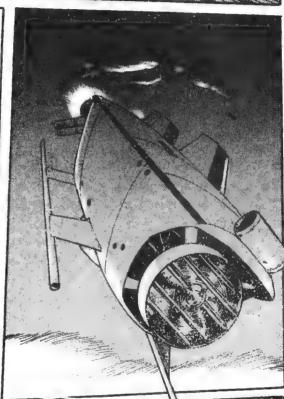




















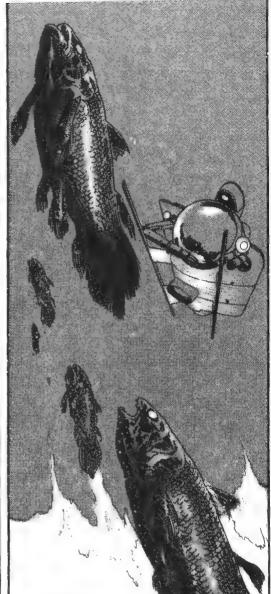


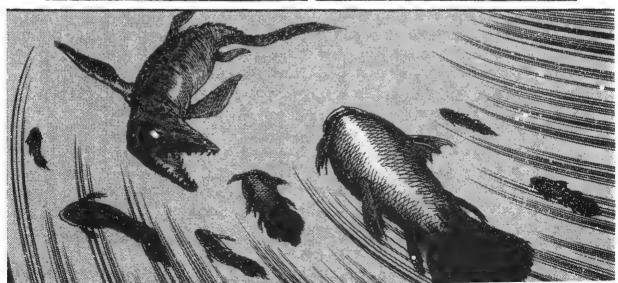






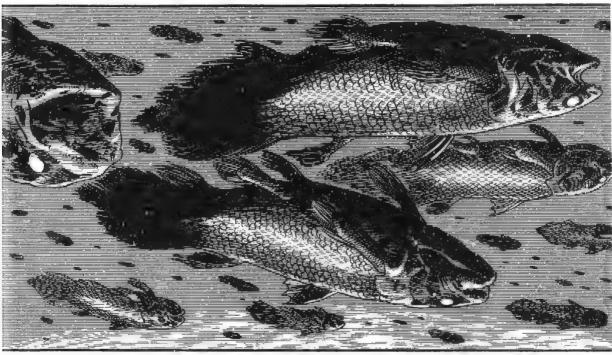






















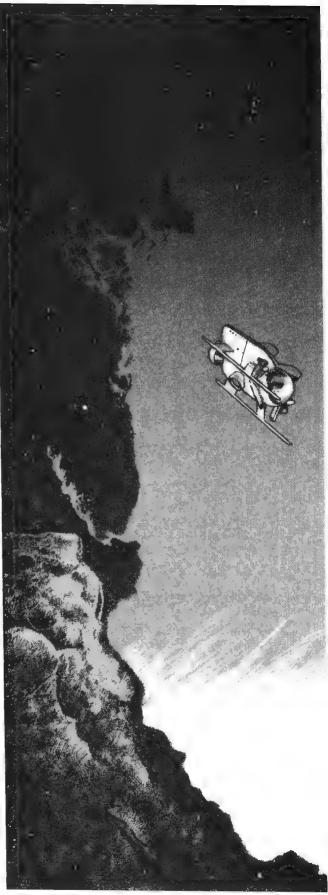
ANCHE QUI
C'E' QUALCOSA CHE
NON VA! LA
BUSSOLA E'
IMPAZZITA!
FORSE SI
TRATTA DI
UN'ANOMALIA
MAGNETICA!

CAPITANO, C'E'
QUALCOSA DI
STRANO! NON
RIESCO A STABILIRE LA PROFONDITA' DELLA FOSSA!
SEMBRA CHE LE
ONDE ULTRASONICHE SI RIFLETTANO IRREGOLARMENTE...







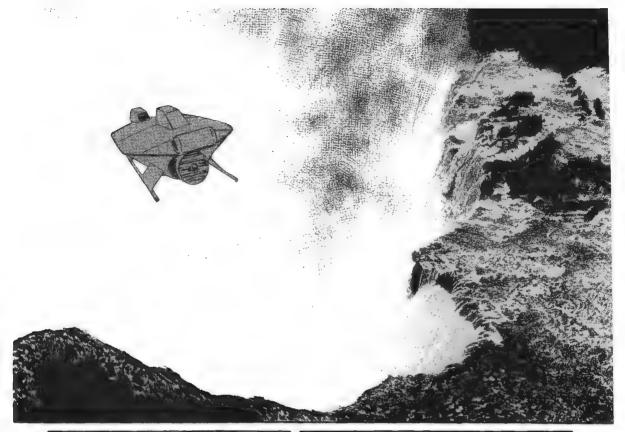














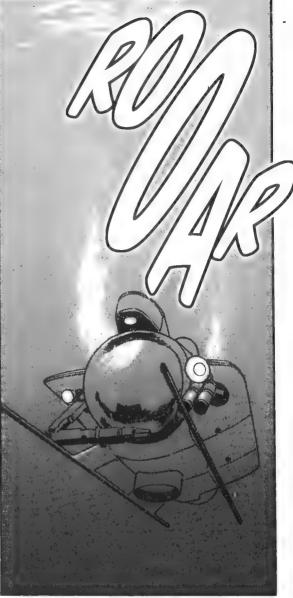


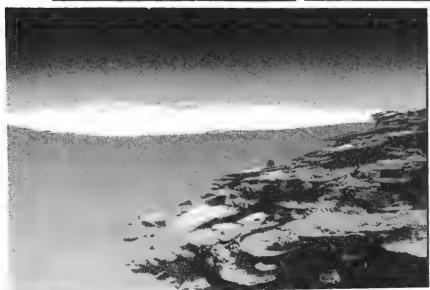




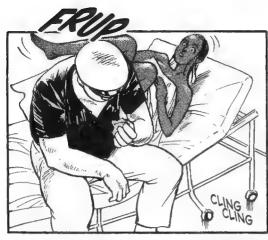
















































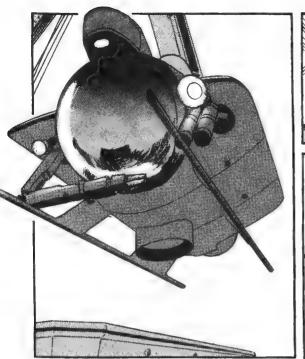








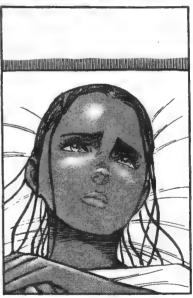
















MA PER COLPA DI QUEI RICCHI CHE VOGLIONO UN PESCE PREISTORICO COME SOPRAMMOBILE, IL PATRIMONIO DELLE COMORE E' SULL'OR-LO DELL'ESTINZIONE.













TUO PADRE CI FU TOLTO PROPRIO DA QUELLA CREATURA!























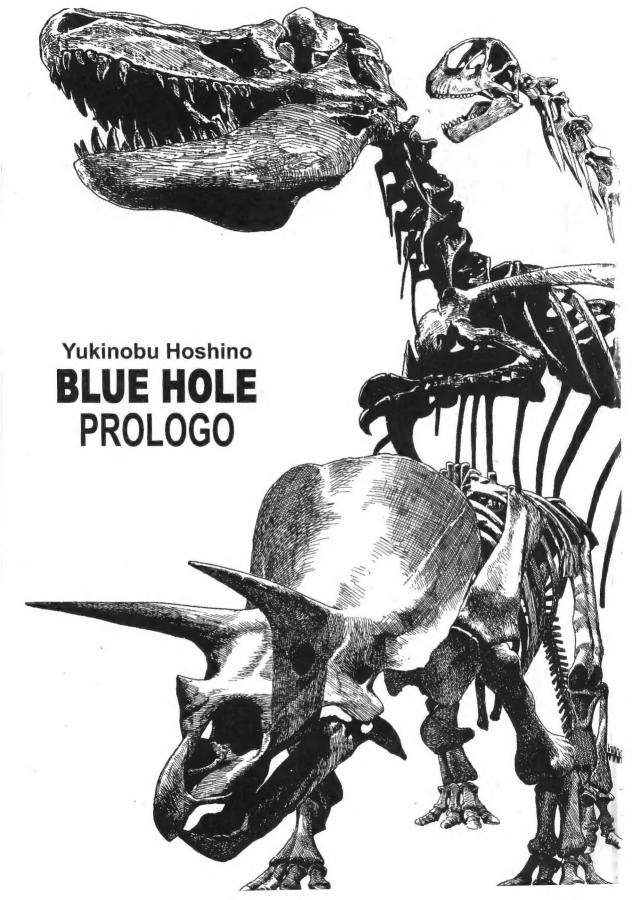












www.luccacomicsandgames.com info@luccacomicsandgames.com







Presidenza del Consiglio dei Ministri Ministero per i Beni e le Attività Culturali Ministero dell'Ambiente e della Tutela del Territorio

A service of the serv

Comics&Games

22 ottobre | 6 novembre mostre espositive Auditorium di San Romano

29 ottobre | 1 novembre mostra-mercato Punto Fiera | Via delle Tagliate

il tempo delle ANIORIOS



BLUE HOLE Yukinobu Hoshino

ODPA WAGAZINE 159 Mensile SETTEMBRE 2005 & 6,00 PER UN PUBBLICO WATURO



OTTOBRE

COLOR PRI • SHIZUME • NUVOLE DI DRAGO • MOKKE

OTAKU CLUB • OH MIA DEA • BLUE HOLE • NARUTARU



Star Comics

KAPPA MAGAZINE 159